NAJOPŠIRNIJI STRATEGIJSKI VODIČ
S POSEBNIM DODATKOM NA CD-U

STARCRAFT

OVLADAJTE
UMIJEĆEM
SVEMIRSKOG
RATOVANJA!

Patrik Bencinger

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

- Jedinice
- Građevine
- Strategije
- Editor
- Multiplayer
- Battle.net

KUPONI
&
MALI OGLASI



By



"Kao prvo, hvala vam što ste kupili Starcraft. Mnogo smo i naporno radili da bismo stvorili igru uz koju biste proveli mnoge sate zabave. Do samog smo je kraja dorađivali obogaćujući je sitnicama koje se otkrivaju tek nakon izvjesnog vremena provedenog uz nju. Starcraft će vam pružiti potpuno različito igračko iskustvo, ovisno o vrsti kojom upravljate. Neke taktike koje ćete naučiti, primjerice, s Terranima pokazat će se u potpunosti promašenima iskušate li ih sa Zergovima. Savladavši taktiku i nivoe jedne vrste, na red dolazi sljedeća nastavljajući priču, donoseći teže nivoe i potpuno različitu taktiku, način upravljanja i izgradnje! No, pravu će snagu Starcraft pokazati u multiplayer igrama gdje se strategijske mogućnosti povećavaju te možete kombinirati sposobnosti rasa, birati najrazličitije načine igre i sve to na kartama koje možete načiniti i sami pomoću Campaign editora dobijenog sa Starcraftom!

Nadamo se da uživate igrajući Starcraft koliko i mi. Vidimo se na Battle.net-u!

Razvojni Team Starcrafta

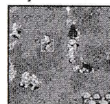


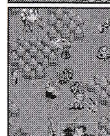
1998.

"...no pixels were harmed during the maikng of the game..."

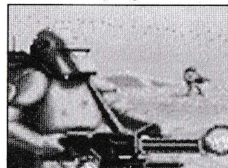
Power overwhelming

Bila jednoč jedna igrica imena Dune 2 a označila je početak možda najpopularnijeg žanra kompjutorskih igara - strategija u stvarnom vremenu popularno zvanih RTS-ovi (što je kratica od Real Time Strategy). Uslijedile su dvije velike igre kojima ovaj žanr ima zahvaliti svoju globalnu popularnost - Westwoodov Command & Conquer i Blizzardov Warcraft 2. Iako je Warcraft 2 bio tehnološki superiorniji, mnogi su preferirali C&C i njegov tehnološki usmjeren svijet. Obje su svoju pravu svrhu pronašle u multiplayer igrama, bilo preko mreža, modema ili interneta. I dok je C&C doživio hrpu expansion packova, pravi nastavak (Red Alert), interenet orijentiranu igricu Sole Survivor, za Warcraft 2 izdan je samo jedan expansion pack, Tides Of Darkness. I tako, dok su C&C ljubitelji likovali igrajući igru za igrom u svom obožavanom C&C svijetu, varkraftaši su bili zakinuti... Na nastavak zabave čekali su sve do travnja. Povjerenje mnogih bilo je poljuljano ponajviše stalnim odgađanjima Warcraftovog nasljednika. Sada kada je došao, očekivanja su prevaziđena i pred nama je, iako možda ne savršena, ali zasigurno dosad najbolja, najdublja i najrazrađenija strategija u stvarnom vremenu ! Dakako, nastavak o kojem vam govorim je Starcraft, što ste vjerojatno i sami zaključili ako ste se uputili u iščitavanje ovog teksta. Nastavak Warcrafta? Kakav nastavak? Svijet događanja je u potpunosti drugačiji. Rase su drugačije. Mjesto radnje su svemirska prostranstva, bolje reći, planeti diljem istih. K vragu, čini se da je riječ "CRAFT"

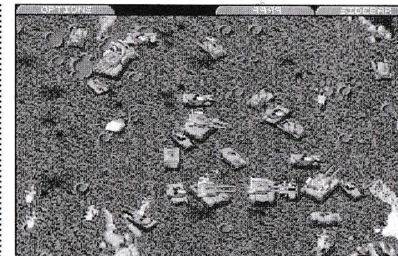




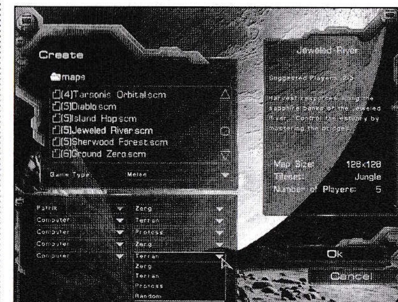
kojom su se poslužili Blizzardovci pri imenovanju novog naslova jedina karika koja povezuje ove dvije igre. I Blizzard Entertainment. I, naravno, škola kretanja desnim gumbom miša. No, čini se da je to bilo dovoljno varkraftašima! Ostali su vjerni i nisu se prevarili. Snaga Starcrafta tolika je da će preobraziti mnoge konkveraše u vorkraftaše, oprostite, starkraftaše! Mene jest! Bez ikakvih dvojbi, može se reći da je Starcraft najrazrađenija real time strategija u povijesti igara. Završivši igru s Terranima (samo trećinu igre), tek ćete početi otkrivati njenu pravu dubinu. Savjetujem vam da Starcraft igrate slije-



dom što su ga programeri predvidjeli i s rasama koje vam oni preporuče. Prvo s Terranima, potom sa Zergovima i na kraju sa Protossima.



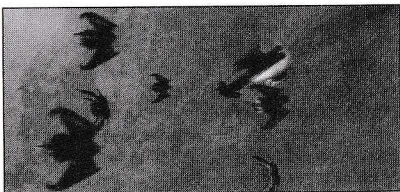
Jedino na ovaj način shvatit ćete svu dubinu Starcraftove priče i dodatni motiv završavanja misija bit će vam želja da vidite kako se nastavlja nevjerojatno intrigantna priča prepuna obrata. Osim toga, s Terranima je igru najlakše završiti, težina se postupno povećava sa Zergovima, da bi dosegla vrhunac s Protossima u njihovoj posljednjoj misiji koja je uistinu nezaboravna...
Uvjerivši se u dubinu i kompleksnost Starcrafta, odlučili smo se njime ozbiljnije pozabaviti i načiniti strategijski vodič kroz njegov svijet. Podaci koje možete pročitati u knjižici nisu "spoiler" igre, nego probrane informacije koje će vam omogućiti kvalitetnije igranje protiv računala i u mreži te lakše i dublje uranjanje u Starcraft svijet! Knjižicu smo podijelili u više dijelova, svaka je rasa dobila svoj, a tu su i opisi jedinica, građevina, taktika... Dodatnu novost čine posebni dodaci za Starcraft, možete ih naći na Hack CD-u, a bit će vam od koristi i ako nemate Starcraft. Ondje ćete naći odličan preglednik jedinica, desktop teme, zakrpe, mape (scums) i još mnogo toga. Nadamo se da će vam ova knjižica koristiti - ako i ne marite za njen sadržaj, barem će vam poslužiti kao lepeza u ove sparne vrele dane. Kako bilo da bilo, nadamo se da ćete se zabaviti igrajući Starcraft uz ovu knjižicu barem onoliko koliko smo se mi zabavili dok smo je stvarali (ovdje se naravno misli na igranje i testiranje svih mogućih multiplayer mapa, igranja preko neta, a ne na samo pisanje...)



STARCRAFT

Svako sa svakim!

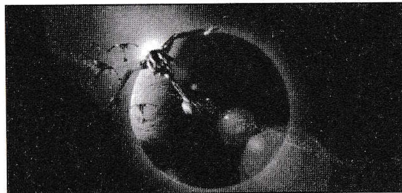
En Taro Adun, čitatelju! Vrijeme je da saznaš uzrok borbe do posrtanja između triju rasa! Zemlja postaje prenatrpana i manje poželjni pojedinci poslani su na jednogodišnji put svemirskim brodom nadsvjetlosne brzine. No, automatski navigacijski sustavi otkazali su već nakon trećeg mjeseca puta, što je putnike osudilo na dodatnih 30-ak godina smrzavanja. Nakon otkazivanja pogona, brod se automatski spustio na prvi planet prihvatljivih uvjeta života. Ubrzo se razvilo društvo i civilizacija bilježi vrtoglav uspjeh. Uskoro dostiže znanje potrebno za međuzvjezdane letove. Zemljani ko Zemljani, nakon početnog blagostanja, osnovali su konfederaciju preživjelih kolonija. Uskoro je došlo do neslaganja te izbija građanski rat. Usred meteža, iz dalekih svemirskih prostranstava pojavljuje se flota nepoznatih brodova. Planet nastanjen ljudima, Chau Sar, bio je sravnjen sa zemljom... Sve nade bijahu izgubljene. Protunapad je propao, a o neprijateljima se znalo samo da se zovu Protoss i da su nevjerojatno snažni. Protossi su zauzeli borbene položaje oko sljedeće ljudske kolonije. Sve nade su bile izgubljene... ali, odjednom, Protossi nestaju kako su se i pojavili. Čudno... Uskoro Zemljani otkrivaju prisustvo treće rase. Insektoidna stvorenja nastanila su se na koloniji Mar Sar. Novorazvijen ogranak ljudskog društva bijaše zabezeknut!



Wuuuuuuuuuuuuuuušššššššššš*

Drugi dio priče bavi se insektoidnim Zergovima koje ljudi sreću na Mar Sari. Počeci Zergovske rase upliću u priču četvrtu, dodatnu, rasu Xel'Naga, nevjerojatno naprednu i zaslužnu za razvoj svih ostalih rasa u galaksiji! Njihov je cilj bio stvoriti savršenu rasu. S Protossima su postigli nevjerojatnu čistoću forme, inteligenciju i



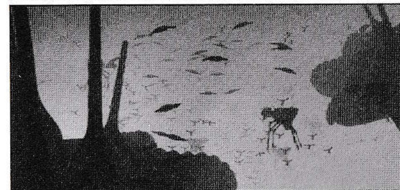


psihičke mogućnosti, što se pokazalo dvosjeklim mačem - ubrzo su shvatili što Xel'Nage rade i okrenuli su se protiv njih. Xel'Nagi su teške volje priznali neuspjeh u postizanju savršenstva i tada na samim granicama galaksije stvorili Zergove. Oni su bili inferiorni Protossima u svakom pogledu, osim u jednoj iznimno važnoj stvari - Zergovi mogu asimilirati rase na koje naiđu kombinirajući najbolje iz svog i tuđeg genetskog koda! Zergovi čine zajednicu kojom upravlja Overmind. Ovo iznimno inteligentno biće uskoro je imalo potrebnu tehnologiju i Zergovi više nisu bili ograničeni na jedan planet! Žrtve ove nevjerojatno hrabre beskrupulozne i brojne rase uskoro postaju i sami Xel'Nagi. Pobjeda nad njima donijela je Overmindu informacije o skoro savršenoj rasi, Protossima, koja bi im pomogla (asimilirali bi ih) u postizanju savršenstva kojem tako predano teže. Uskoro je počela potraga za Protossima kroz galaksiju. Doduše, jedna informacija vezana uz Protosse jako je uznemirila Overminda - riječ je o njihovim telepatskim sposobnostima, kvaliteti koju dosad nisu sreli kod rasa koje su asimilirali. Zergovska sonda uskoro susreće ljudske kolonije. Među njihovim stanovnicima zamjećuje pojedince telepatskih sposobnosti. Znači, genetska informacija postoji, iako je latentna, kod većine pripadnika rase. Asimilacijom s ljudima, i Zergovi bi postali telepati. Protossi ovo ne smiju dopustiti!









Iako su Zergovi nastanili mnoge Zemaljske kolonije, ljudi su ih otkrili samo na Mar Sari. Dok oni nisu ni pomišljali o nadolazećoj najezdi, Protossi su kovali plan kako osujetiti Zergovske napade na Terrane. Chau Saram, kolonija koju su Protossi sravnili sa zemljom, nije bila slučajna meta. Ondje se, naime, ugnijezdilo mnoštvo Zergova koji su morali biti uništeni, bez obzira na ljudske žrtve! Zergovi uzmiču i rađa se sukob između Zemljana i Protossa.

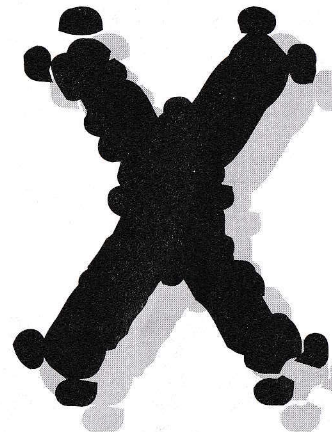


Wuuuuuuuuuuuuuuušššššššššš*

Protossi su promatrali razvoj ljudskih kolonija više od 200 godina, zbunjivala ih je ljudska priroda a najviše su ih zbunjivale kontinuirane međusobne borbe Zemaljskih kolonija čiji je razvojni put bio prepun uspona i padova. Uskoro stižu Zergovske istraživačke sonde. Protossi predviđaju sukob, a neki čak drže da im je dužnost spasiti ljudske kolonije! Ostali su razmišljali malo radikalnije držeći da bi trebalo istrijebiti i ljude i Zergove. Obje frakcije Protossa složile su se u jednom: Zergove su stvorili Xel'Nagi i ne smije ih se podcijeniti! Kad su Protossi odlučili istražiti što se događa na Chau Sari, ostali su osupnuti - većina ljudi



bijaše ubijena ili napola asimilirana! Kompletno uništenje planeta bio je jedini izlaz! Nakon toga bilo je naređeno totalno uništenje svih kolonija koje su pokazale znakove Zergova. Kad je došao red na istrijebljenje života na drugom zaraženom planetu, komander Protossovskog velikog svemirskog razarača se dvoumio i ipak se odlučio riješiti Zerga na manje radikalan način, bez toliko ljudskih žrtava.



Ovdje započinjete igru. Ako vam se ovo dosad činilo komplicirano, čekajte samo da dođete u samu igru. Nevjerojatni obrati, potpuno neočekivani raspleti i još neočekivaniji zapleti! I, poručnica Keriggan ne umire kad biva ostavljena na milost i nemilost Zergovima...

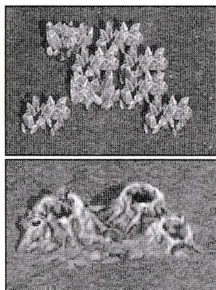
*Prostorno-vremenski skok.J

I long for combat

Poznavanje svih jedinica i njihovih mogućnosti pola je puta do pobjede nad neprijateljem! Ovo posebno vrijedi u Starcraftu, gdje susrećemo mnogo potpuno različitih jedinica. Nije dovoljno samo poznavati vlastite jedinice. Da biste iskoristili njihov potencijal, morate poznavati i neprijateljske, njihove posebne mogućnosti i slabosti. Predstavit ćemo vam sve jedinice i građevine. Pošto nisu uvijek na prvi pogled vidljive eventualne prednosti i nedostaci istih, uz glavne statistike, navest ćemo i najbolju primjenu i pokoju taktiku za opisane jedinice.

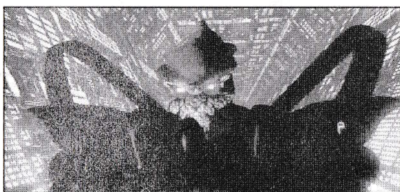
Napomena:

Kao i u Warcraftu 2, i ovdje postoje dva izvora resursa. Prvi su minerali i više ih je nego plina, što je i logično jer vam ih više treba. Drugi izvor su gejziri vespenskog plina čije rafinerije možete graditi samo na određenim dijelovima karte i



imaju fiksnu količinu plina. Jedna tura prijenosne jedinice donijet će vam osam jedinica plina/minerala. Odlamanje minerala traje određeno vrijeme, dok je punjenje bačve plinom instantno. Shodno tome morate rasporediti više radnih jedinica na minerale.

Na više mjesta spominjemo kontrolne resurse. Ekvivalent kontrolnim resursima su farme u Warcraftu 2. Svaka farma bila je u mogućnosti othraniti 5 jedinica. U Starcraftu različite jedinice zahtijevaju različitu količinu kontrolnih resursa. Ekvivalent izvorima kontrolnih resursa su Supply Depot kod Terrana, Overlord kod Zergova i Pyloni kod Protossa. Svaka od ovih "farmi" daje vam 8 ili 9 jedinica kontrolnih resursa.





Tipovi oštećenja

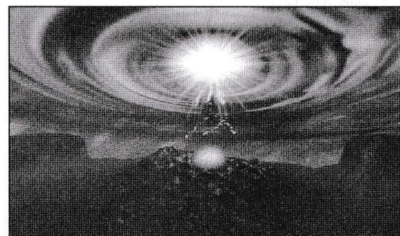
Mnogi igrači nisu svjesni da u Starcraftu postoji nekoliko tipova oštećenja, zavisno od jedinica koje oštećuju tj. koje su oštećivane. Tako, primjerice, nije dovoljno znati da Vulture zadaje 20 bodova štete jer, zavisno od jedinice koja prima oštećenje, taj iznos može biti i manji. Najbolje je zapamtiti koje jedinice zadaju kakvu štetu. Naravno kod napadanja će vam uvijek prvi izbor predstavljati jedinice koje zadaju puno oštećenje, a ne pola ili manje. Morate biti svjesni da postoje tri tipa jedinica, male, srednje i velike. Također,



postoje i tri vrste oštećenja, normalno, protresno i eksplozivno. Normalno (tzv. ubodno) oštećenje zadat će stopostotno oštećenje naciljanoj jedinici, neovisno o njezinoj veličini. Ovakav način napada posjeduje npr. Guardian. Protresno (iliti oštećenje plazmom) zadaje 100% štete malim jedinicama, 50% srednjim i bijednih 25% velikim jedinicama. Takvo oštećenje ima npr. Vulture zbog čega je iznimno upješan protiv neprijateljske pješadije. S druge strane, glupo je Vultureom napadati neprijatelje kalibra Ultraliska jer će mu po pucanju oduzeti samo 5 bodova



štete. Eksplozivno oštećenje djeluje upravo suprotno plasmi. 100% oštećenja primaju velike jedinice, 75% srednje i 50% male. Iznimka su štitovi kod Protossa, kojima je uvijek oduzeto punih 100%!!!! Npr. Hydralisk vam napada Zealota. Hydraliskovo oružje se smatra eksplozivnim, ali iako je Zealot mala jedinica, pri svakom udarcu bit će mu oduzeto punih 80 bodova oštećenja, što je Hydraliskov maksimum. Podatke o veličini i načinu oštećenja svake jedinice naći ćete u opisu koji slijedi. (pogledajte pod Veličina i način oštećenja)





Terrani - Zemljani koji to nisu...

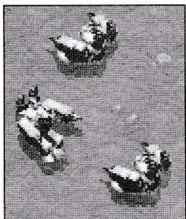
Prva rasa s kojom ćete se sresti u igri su ljudi nastanjeni na koloniji udaljenoj od Zemlje s kojom više nemaju nikakvih kontakata. Ova rasa rađena je po šabloni koju ste sretali u drugim RTS-ovima. Za početak igranja, Blizardovci su vam dodijelili jednostavnu rasu, bez puno iznenađenja, s kojom je lako igrati. Snaga im leži u pokretljivosti i specijalnim jedinicama. Slabiji su od Protossa u borbi prsa o prsa. Iako pokretni, još uvijek ne mogu napraviti bržu jedinicu od Zergova. Pa u čemu je onda stvar, kako s njima uopće igrati? Pomoću trikova! Npr. ljudi mogu pomicati zgrade ako, recimo, budu napadnute ili vam smetaju ili bi bile korisnije na drugoj lokaciji. Zgrade lete relativno sporo, ali vjerujte isplati se čekati ako npr. primičete barake fronti ili kontrolni centar približavate novoj naslazi kristala ili plina. Sva šteta nanesena na Terranskim zgradama može biti popravljena. Ako slučajno integritet zgrade dođe u crveno područje, zgradu morate popraviti jer će u protivnome izgorjeti i morat ćete je ponovno izgraditi. Terranske zgrade možete graditi skoro svagdje i ne treba im izvanjski izvor energije. Pješadiju ne možete liječiti, ali zato svako Terransko vozilo može biti popravljeno SCV-om. Isplati se popravljati jedinice, mnogo je jeftinije! Inače, u igri su ljudi prikazani prilično stvarno, možda malo prestvarno. Naime, svi imaju glupe face, puše, psuju, lijeni su, spremaju pivo u hladnjak nuklearne bombe, izdajice su, ma ukratko - onakvi su kakve možemo sresti i u stvarnom životu...





SCV

Vrsta (veličina): radnik/skupljač/mehaničar (mala)
Trošak: 50 minerala
Vrijeme izgradnje: 20
Kontrolni resursi: 1
Za izgradnju potrebno: Command Center
Moguća nadogradnja: ne
Izdrži oštećenja: 60
Vrsta napada: prsa o prsa (samo prizemljene mete)
Vrsta oštećenja: normalno
Snaga napada: 5 (+1)
Oklop: 0 (+1)
U transportu zauzima mjesta: 1

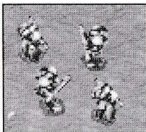


Osnovna jedinica bez koje se ne može. Ekvivalent u Warcraftu 2 bili su mu peoni. Ove jedinice morate štititi pod svaku cijenu. Dobra taktika je izgraditi bunkere i bacače raketa u blizinu područja rada SCV-a i tako ih zaštititi. Izgradite ih mnogo, stvarno mnogo. Kojih dvadesetak je dobar broj. Pažljivo ih rasporedite na plin i minerale, tako da uvijek imate otprilike isto iskopanih minerala i plina. Ako su napadnuti, bježite, jer imaju vrlo slabo oružje. Ipak relativno efikasno mogu vas riješiti manje horde Zerglinga. Kod ofenzivnog djelovanja je jako koristan jer može u letu popravljati jedinice. Klikajte na SCV, potom stisnite SHIFT i držeći ga klikajte desnim gumbom miša na sva vozila koja želite popraviti. SCV će ih sve popraviti. Nagomilavanje naredbi je zgodno svojstvo koje smo već sreli u RTS-ovima. Primjenjivo je u mnogo slučajeva! Naredbe nagomilavate dok držite SHIFT.

Marinac

Vrsta (veličina): pješadija (mala)
Trošak: 50 minerala
Vrijeme izgradnje: 24
Kontrolni resursi: 1
Za izgradnju potrebno: Barracks
Moguća nadogradnja: Engineering Bay, Academy
Izdrži oštećenja: 40
Vrsta napada: mitraljez (zemlja/zrak)
Vrsta oštećenja: normalno
Snaga napada: 6 (+1)
Oklop: 0 (+1)
U transportu zauzima mjesta: 1

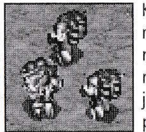
Korisna jedinica, pogotovo u prvim misijama. Dobar je u traganju po karti za neprijateljskim položajima. Posebno su učinkoviti u bunkeru! Pripazite, izgubit



će u borbi prsa o prsa sa Zealotima! Poslije su korisni za istraživanje Stim Packa (Academy). Laka meta za njih su zalutali Overlordi.

Firebat

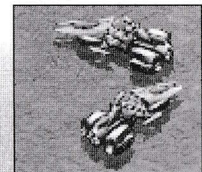
Vrsta (veličina): pješadija (mala)
Trošak: 50 minerala 25 plina
Vrijeme izgradnje: 20
Kontrolni resursi: 1
Za izgradnju potrebno: Barracks, Academy
Moguća nadogradnja: Engineering, Academy
Izdrži oštećenja: 50
Vrsta napada: bacač plamena (samo prizemljene mete)
Vrsta oštećenja: protresno (plasma)
Snaga napada: 16 (+2)
Oklop: 1 (+1)
U transportu zauzima mjesta: 1



Kao i marinci, ove jedinice su najučinkovitije u velikim grupama. Najbolje su rješenje u kombinaciji s marincima. Pripazite, ranjivi su na napade iz zraka. Kad punite bunker, idealno rješenje su 3 marinca i 1 firebat. Najučkovitiji su protiv manjih meta.

Vulture

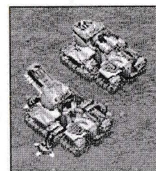
Vrsta (veličina): brzo izviđanje i napad (mala)
Trošak: 75 minerala
Vrijeme izgradnje: 30
Kontrolni resursi: 1
Za izgradnju potrebno: Factory
Moguća nadogradnja: Armory, Machine Shop
Izdrži oštećenja: 80
Vrsta napada: granate (samo prizemljene mete)
Vrsta oštećenja: protresno (plasma)
Snaga napada: 20 (+2)
Oklop: 0 (+1)
U transportu zauzima mjesta: 2



Kad dobijete tvornicu, Vulturesi vam služe samo za izviđanje. Mine što ih ispaljuje su prilično jake, pogotovo protiv pješadije i ostalih malih jedinica, no najučinkovitiji je kada polaže smrtonosne mine kojih je, nažalost, samo tri. Ako im nadogradite brzinu, dobri su u hit&run napadima, pogotovo protiv Zealota!

Arclite opsadni Tenk

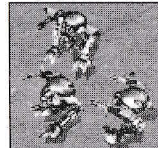
Vrsta (veličina): teška artiljerija (velika)
Trošak: 150 minerala 100 plina
Vrijeme izgradnje: 50
Kontrolni resursi: 2
Za izgradnju potrebno: Factory+Machine Shop
Moguća nadogradnja: Armory, Machine Shop
Izdrži oštećenja: 150
Vrsta napada: običan top, ukopan top sa extra dometom
Vrsta oštećenja: eksplozivno
Snaga napada: 30 (+3), ukopan 70 (+5)
Oklop: 1 (+1)
U transportu zauzima mjesta: 4



Kad vam tenkovi postanu dostupni, odmah nadogradite tvornicu machine shopom i istražite ukopavanje tenkova. Nakon toga izgradite nekoliko tenkova i pometite neprijatelja. Sve ostale jedinice od sada su samo podrška ovom monstrumu! Pazite, jako su ranjivi napadnu li ih Zealoti! Također, uvijek moraju uz sebe imati protuzračne jedinice kao Goliathe, Wraithove i marince. Pazite, tenk je više nego dvostruko učinkovitiji kad je ukopan (opsadni(siege) mod). Kad su ukopani, potpuno su neučinkoviti na mali domet zbog čega ih pametno rasporedite u ofenzivi da bi se međusobno mogli štititi. Dobra taktika je ukopati tenkove nadomak neprijatelju i potom ga izazvati grupicom pješadije i Goliatha. Neprijatelj će krenuti za vama dok se budet povlačili, gdje će ga dočekati smrtonosna vatra golemih tenkova. Tenkovi u siege modu imaju puno veći domet nego vidik te je pametno patrolirati bojištem Wraithovima ili Comsatom i malo ga po malo otkrivati.

Goliath

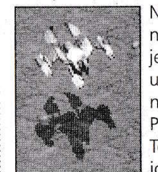
Vrsta (veličina): brzo i pokretni dvonožni robot (velik)
Trošak: 100 minerala 50 plina
Vrijeme izgradnje: 40
Kontrolni resursi: 2
Za izgradnju potrebno: Factory, Armory
Moguća nadogradnja: Armory
Izdrži oštećenja: 125
Vrsta napada: mitraljez za prizemljene mete, rakete za zračne
Vrsta oštećenja: mitraljezi normalno, rakete eksplozivno
Snaga napada: 10 (+1) mitraljez 20, (+2) rakete
Oklop: 0 (+1)
U transportu zauzima mjesta: 2



Ovi roboti moćnog izgleda najbolja su ljudska pokretna protuzračna obrana. Najbolje ih je rabiti u velikim grupama kao podršku opsadnim tenkovima. Pripazite, kad podržavaju opsadne tenkove, roboti se neće suzdržavati od napadanje prizemljenih meta, gdje nisu baš najbolji. Jednostavnim postupkom osiguravate da napadaju samo zračne jedinice. Postavite ekran tako da su u njemu svi Goliathi, stisnite CTRL i potom mišem na jednog Goliatha. Kad ih sve imate selektirane, stisnite CTRL+broj da biste stvorili grupu. Kad neprijatelj krene u napad, broj koji ste stisnuli poziva sve robote kojima potom skidate zračne jedinice! U multiplayer igrama se zna dogoditi da neprijatelj izgrađije više zračnih jedinica. Tada maksimizirajte gradnju Goliatha.

Wraith

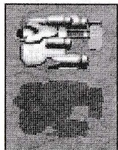
Vrsta (veličina): zračni napad (velika)
Trošak: 200 minerala 100 plina
Vrijeme izgradnje: 60
Kontrolni resursi: 2
Za izgradnju potrebno: Starport
Moguća nadogradnja: Armory, Control Tower, Science Facility
Izdrži oštećenja: 120
Vrsta napada: rakete (zračne mete) laseri(prizemljene mete)
Vrsta oštećenja: laseri normalno, rakete eksplozivno
Snaga napada: 15 (+2) rakete, 8 (+1) laser
Mana: 200 (+50)
Oklop: 0 (+1)



Najbolja stvar kod ove jedinice je njena mogućnost cloakanja. Ako je Wraith cloakan, protivnik uopće nije svjestan njegove nazočnosti dok ne počne pucati. Pazite ako vam je protivnik Terran!! Što prije istražite nevidljivost i grupirajte po 5 Wraithova. Dok jedna grupica gnjavi neprijatelja, drugoj se puni mana i popravljaju eventualna oštećenja. Dobre mete za napadanje cloakanim Wraithovima su Ultraliskovi, Zealoti i opsadni tenkovi. Ako u neprijateljskoj bazi slučajno nema jedinica koje mogu detektirati nevidljive, napadnite mu radnu snagu i osakatite proizvodnju. Prebacivanje iz vidljivog u nevidljivo stanje koštat će vas 25 jedinica mane, a nakon toga otprilike jedinicu mane po sekundi.

Dropship

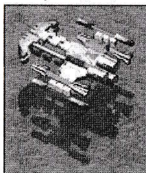
Vrsta (veličina): zračni transporter (velika)
Trošak: 100 minerala 100 plina
Vrijeme izgradnje: 50
Kontrolni resursi: 2
Za izgradnju potrebno: Starport + Control Tower
Moguća nadogradnja: Armory
Izdrži oštećenja: 150
Oklop: 1 (+1)
Broj transportnih mjesta: 8



Transportna jedinica. Rabite je kada želite zaobići frontu i došuljati se neprijatelju iza leđa. Nužna je na mapama čiji su dijelovi odijeljeni vodom ili lavom. Ako ih neprijatelj sruši, gubite i ono što su nosili.

BattleCruiser

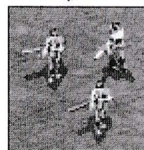
Vrsta (veličina): zračni napad (velika)
Trošak: 400 minerala 300 plina
Vrijeme izgradnje: 160
Kontrolni resursi: 8
Za izgradnju potrebno: Starport + Control Tower, Science Facility + Physics Lab
Moguća nadogradnja: Armory, Physics Lab
Izdrži oštećenja: 500
Vrsta napada: laser, Yamato top, zrak, zemlja
Vrsta oštećenja: normalno
Snaga napada: 25 (+3) laser, 250 Yamato top
Mana: 200 (+50)
Oklop: 2 (+1)



Najjača zračna jedinica Terranske flote. Dugo se izgrađuje i ne opravdava trošak ako ne istražite i Yamato top. Polako se kreće i ima lošu brzinu pucanja. Najbolje ju je rabiti u sprezi s ostalim jedinicama koje će je štititi dok razara Yamatom. Nikada ne napadajte samo s njom (barem ne s grupama ispod 8 Battlecruisera) jer će je lako uništiti veća grupica Scoutova ili Scourgova. Jedini nedostatak je što Yamatov jedan pucanj "troši" 150 jedinica mane.

Ghost

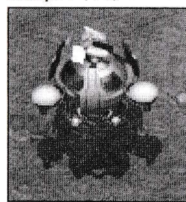
Vrsta (veličina): specijalna pješadijska jedinica (velika)
Trošak: 25 minerala 75 plina
Vrijeme izgradnje: 50
Kontrolni resursi: 1
Za izgradnju potrebno: Barracks, Academy, Science Facility + Covert Ops
Moguća nadogradnja: Engineering Bay, Covert Ops
Izdrži oštećenja: 45
Vrsta napada: poluautomatska puška
Vrsta oštećenja: protresno
Snaga napada: 10 (+1)
Oklop: 0 (+1)
U transportu zauzima mjesta: 1



Ghostovi su odlične jedinice. Dobri su za gnjavljenje neprijateljskih jedinica jer mogu postati nevidljivi. A i duhovi su jedine jedinice koje mogu pozvati nuklearni udar. Dobra meta za nuklearni napad su prve linije neprijateljske obrane ili Supply Depotsi ako su na hrpi. Korisna je i Lockdown mogućnost. Posebnih projektilom duh zaledi sve sustave određene neprijateljske jedinice na određeno vrijeme. Ovaj gušt potrošit će vam stotku mane a cloakanje isto kao Wraith. Pripazite kod šuljanja jedinice da je ne otkrije neka detektorska jedinica!

Science Vessel

Vrsta (veličina): posebna zračna jedinica, detektor (velika)
Trošak: 25 minerala 300 plina
Vrijeme izgradnje: 80
Kontrolni resursi: 2
Za izgradnju potrebno: Starport, Science Facility
Moguća nadogradnja: Armory, Science Facility
Izdrži oštećenja: 200
Oklop: 1 (+1)



Ova letjelica je odličan pokretni detektor. Posjeduje tri posebne mogućnosti. Prva je EMP (electromagnetic pulse) eksplozija, čije će bacanje skinuti štit svim Protossovskim jedinicama na određenoj lokaciji. EMP će pomoći i protiv nevidljivih Wraithova. Pogodite li ih, nestaje im energije za cloakanje i postaju sjedeće patke. Dobar je i protiv Zergovskih kraljica i Defilera kojima će oduzeti manu. Jedan EMP troši 10 jedinica mane. Druga je IRRADIATE. Ova mogućnosti posebno je iskoristiva protiv Zergovskih Ultraliska. Nanišanjena jedinica gubi malo-pomalo snagu i štit, i na kraju umire. Pojava je prenosiva i na ostale organske jedinice, bilo prizemljene, bilo zračne. Treća specijalna mogućnost je poseban energetski štit koji možete zakeljiti bilo kojoj jedinici, što će joj donijeti privremeno dodatnih 250 jedinica zdravlja.

Važno je da dobar igrač Starcrafta bude upoznat sa svim svojim i neprijateljskim zgradama. Ovo će poslužiti za stvaranje optimiziranog redoslijeda izgradnje, najbržeg i najučinkovitijeg. Također, važno je znati koje su zgrade najbolja meta. Ovi opisi će vam pomoći u tomu...

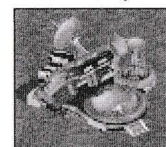
Command Center

Tip zgrade i uporaba: Srce baze
Trošak: 400 minerala
Vrijeme izgradnje: 120
Potrebne građevine: ništa
Izdrži oštećenja: 1500
Dodatne građevine: ComSat, Silos Nuklearne Rakete.
Ovdje se gradi: SCV



ComSat

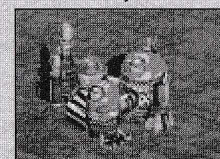
(dodatak za Command Center)
Trošak: 50 minerala 50 plina
Vrijeme izgradnje: 40
Potrebne građevine: Academy
Mana: 200
Izdrži oštećenja: 500



Za 75 jedinica mane otkriva vam se dio karte na nekoliko sekunda. Njime možete otkriti i cloakane neprijateljske jedinice!

Silos Nuklearne Rakete

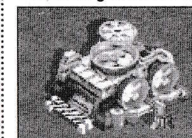
(dodatak za Command Center)
Trošak: 100 minerala 100 plina
Vrijeme izgradnje: 80
Potrebne građevine: Science Facility+Covert Ops
Izdrži oštećenja: 600



Srce svih Terranskih operacija. Isplati se izgraditi bazu u blizini svakog novog nazališta plina i minerala. U kasnijim misijama preporučio bih vam minimalno 3 centra, 2 za nuklearke i 1 za ComSat. U CC-u se grade SCV-i kojih imajte što više i pazite da uvijek svi nešto rade, da ne ljenčare.

Supply Depot

Tip zgrade i uporaba: Daje kontrolne resurse.
Trošak: 100 minerala
Vrijeme izgradnje: 40
Potrebne građevine: ništa



Izdrži oštećenja: 500
Supply Depot je čisto parazitska građevina koju morate imati. Desetak. Svaki SD vam daje 8 kontrolnih jedinica. Ekvivalent je parazitskim psi pylonims kod Protossa i ne toliko parazitskim Overlordima kod Zerga. Izgradite ih puno da vam nedostatak kontrolnih resursa ne bi stopirao proizvodnju u kritičnom trenutku. U gornjem desnom kutu ekrana su dva broja, lijevi je broj potrošenih, a desni broj raspoloživih resursa.

Refinery

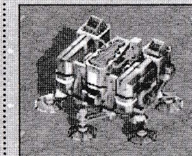
Tip zgrade i uporaba: Vadi plin.
Trošak: 100 minerala
Vrijeme izgradnje: 40
Potrebne građevine: ništa



Izdrži oštećenja: 750
Dvije stvari. Izgradite je na gejziru blizu kontrolnog centra. Maksimalno zaposlite 4 SCV-a na prenošenju plina po rafineriji.

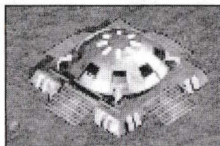
Barracks

Tip zgrade i uporaba: Trenira pješadiju.
Trošak: 150 minerala
Vrijeme izgradnje: 80
Potrebne građevine: Command Center
Izdrži oštećenja: 1000
Proizvodi: Marines, Firebats, Ghosts



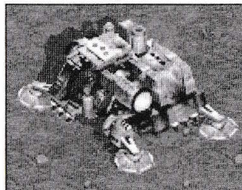
Iskoristite pokretljivost ove zgrade i primaknite je frontu da bi pojačanja brže stizala.

Bunker
Tip zgrade i uporaba: Obrambena struktura..
Trošak: 100 minerala
Vrijeme izgradnje: 30
Potrebne građevine: Barracks
Izdrži oštećenja: 350



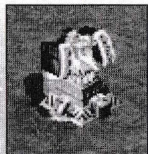
Obavezno okružite bazu bunkerima. Ako ih ne napunite s ljudima, ne brane vam bazu! Idealna kombinacija su tri marinca i jedan firebat.

Engineering Bay
Tip zgrade i uporaba: razvojni centar za pješadiju.
Trošak: 125 minerala
Vrijeme izgradnje: 60
Potrebne građevine: Command Center
Izdrži oštećenja: 850



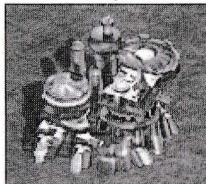
Prije kretanja u napad, u single player misijama obavzno prije napada nadogradite pješadiju do kraja. Bit će vam mnogo, mnogo lakše.

Missile Tower
Tip zgrade i uporaba: Protuzračna stacionirana obrana.
Trošak: 100 minerala
Vrijeme izgradnje: 30
Potrebne građevine: Engineering bay
Izdrži oštećenja: 200
Snaga napada : 20



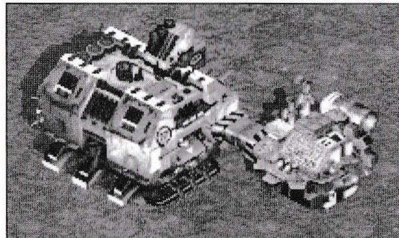
Osim što će vas zaštiti od zračnih smetala, ova strukturica je i detektor cloakanih jedinica.

Academy
Tip zgrade i uporaba: razvojni centar za pješadiju.
Trošak: 200 minerala
Vrijeme izgradnje: 80
Potrebne građevine: Barracks
Izdrži oštećenja: 600

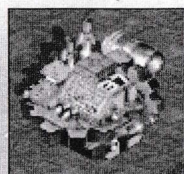


Nemojte zapostavljati Stimpack!!! U kritičnim situacijama spasit će vam kožu.

Factory
Tip zgrade i uporaba: Gradi prizemna vozila.
Trošak: 200 minerala 100 plina
Vrijeme izgradnje: 80
Potrebne građevine: Barracks
Izdrži oštećenja: 1250
Proizvodi: Vulturese, opsadne tenkove, Goliathe

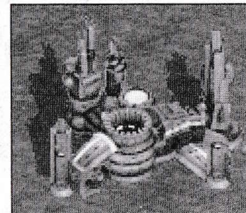


Machine Shop
(dodatak za Factory)
Tip zgrade i uporaba: Nadograđuje prizemna vozila.
Trošak: 50 minerala, 50 plina
Vrijeme izgradnje: 40
Potrebne građevine: Factory
Izdrži oštećenja: 500



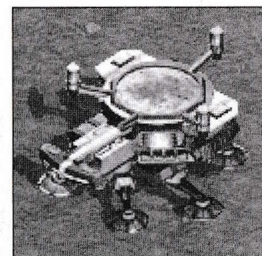
Izgradite dvije-tri tvornice. Na brzinu naštancajte jedinice. Zgazite neprijatelja. Capiche? E, da ! U svakoj tvornici u kojoj želite izgraditi opsadne tenkove morate imati izgrađen Machine Shop.

Armory
Tip zgrade i uporaba: Poboljšava prizemne i zračne jedinice.
Trošak: 100 minerala, 50 plina
Vrijeme izgradnje: 80
Potrebne građevine: Factory
Izdrži oštećenja: 750



Još jedna u nizu potrošnih građevina. Dobro je izgraditi dvije ako imate resursa da biste brže nadogradili jedinice.

Starport
Tip zgrade i uporaba: Gradi zračna vozila.
Trošak: 200 minerala 100 plina
Vrijeme izgradnje: 80
Potrebne građevine: factory
Izdrži oštećenja: 1300
Proizvodi: Wraithove, Drop Shipse, Science Vesselse, Battle Cruisere

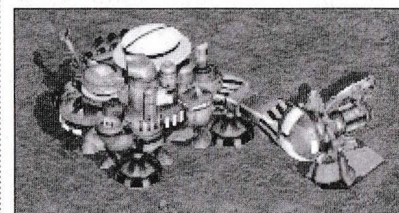


Control Tower
(dodatak za Starport)
Tip zgrade i uporaba: Poboljšava zračne jedinice.
Trošak: 50 minerala, 50 plina
Vrijeme izgradnje: 40
Potrebne građevine: Starport
Izdrži oštećenja: 500

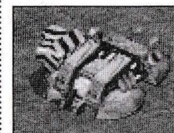


Zračne jedinice su jedan od terranskih aduta. Rabite njihov potencijal.

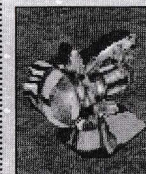
Science Facility
Tip zgrade i uporaba: Poboljšava specijalne jedinice.
Trošak: 150 minerala 200 plina
Vrijeme izgradnje: 80
Potrebne građevine: Starport
Izdrži oštećenja: 1500

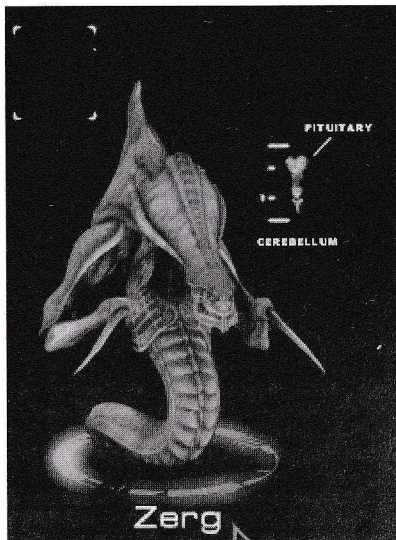


Covert Ops
(dodatak za Science Facility)
Trošak: 50 minerala, 50 plina
Vrijeme izgradnje: 40
Izdrži oštećenja: 750



Physics Lab
(dodatak za Science Facility)
Trošak: 50 minerala, 50 plina
Vrijeme izgradnje: 40
Izdrži oštećenja: 600
Bit će vam nužna barem dva Science Facilityja. Poboljšanja koja omogućuju su nezamjenjiva. Ghostove, Science Vessele i Battle Cruisere morate nabrijati do kraja inače ćete pljuvati krv na posljednjim Terranskim misijama!!



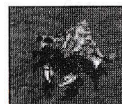


Zerg – samo za ljubitelje slinavih kukaca...
... od kojih nisam jedan! Sredina igre posvećena je ovim brojnim sluzavcima. U ulozi ste jednog od Cerebrata koji odgovaraju Overmindu. Zadatak vam je odgojiti Chrysallisa koji se pretvara u .... (bio bi spoiler...), zaklati nešto ljudi, malo svojih razuzdanih jedinica i na kraju se zaputiti u smjeru Protossovskog matičnog svijeta, planeta Aiur. Zergove krase mnoge zanimljive osobine! Sve jedinice su im organske i same se obnavljaju do 100% kapaciteta. Upravo zbog toga pametno je pobjeći iz bitke s najoštećenijim jedinicama do baze na oporavak. Kad poželite nešto izgrađivati, morate žrtvovati jednu graditeljsku jedinicu koja će mutirati u građevinu. Zergovske jedinice su relativno jeftine te se brzo izgrađuju. Ključ za pobjedu je u nagomilavanju jedinica. Zanimljivo je da upravo ova, najodvratnija rasa ima nevjerojatno mnogo poklonika (pa i Rukavinu). Zergovi su ograničeni glede izgradnje - mogu graditi samo na sluzi (creep) koja se širi iz legla i creep kolonija. Ovaj nedostatak uravnotežen je samoregeneracijom. Posebno zanimljiv je način na koji Zergovi dobijaju jedinice. Iz legla (Hatchery/Lair/Hive) svako malo isplazi nekoliko ličinki. Maksimum je otprilike 3 simultano. Selektirate toliko ličinki koliko želite da vam se izrodi jedinica, i samo izaberete jedinicu koju želite uzgojiti. Jedinice rastu simultano, što Zergovima daje prednost nad drugim rasama u pogledu brzine izgradnje.



Drone

Vrsta (veličina): radnik/skupljač/mehaničar (mala)
Trošak: 50 minerala
Vrijeme gradnje: 20
Kontrolni resursi: 1
Za izgradnju potrebno: Hatchery
Moguća nadogradnja: Hatchery/Lair/Hive
Izdrži oštećenja: 40
Vrsta napada: prsa o prsa (samo prizemljene mete)
Vrsta oštećenja: normalno
Snaga napada: 5 (+0)
Oklop: 0 (+1)
U transportu zauzima mjesta: 1



Vaši mali radnici. Pažljivo ih štitite. Dobra je ideja izgraditi Sunken Colony i Spore Colony u blizini izvora minerala/plina za dodatnu zaštitu ovih krhkih stvorova. Imaju bijednu mogućnost obrane, ali je puno bolje razviti ukopavanje i njime se poslužiti u slučaju napada. Konstantno ih stvarajte...

Overlord

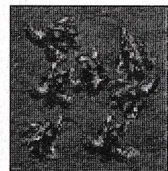
Vrsta (veličina): farma/skaut/transporter/detektor (velika)
Trošak: 100 minerala
Vrijeme izgradnje: 40
Daje kontrolnih resursa: 8
Za izgradnju potrebno: Hatchery
Moguća nadogradnja: Lair/Hive
Izdrži oštećenja: 200
Oklop: 0 (+0)
Broj transportnih mjesta: 8



Overlordi su poprilično nekorisni dok ih ne nadogradite. Prvenstvena namjena im je davanje parazitskih kontrolnih resursa. Poslije će dobro nadopunjavati vaše napadačke snage otkrivajući cloakane Terranske i Protossovske jedinice te ukopane Zergovske. Poslužit će i kao transporter, pogotovo na vodenim i lava kartama.

Zergling

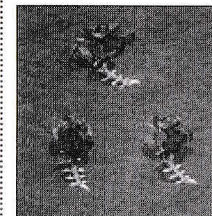
Vrsta (veličina): prizemni napad (mala)
Trošak: 50 minerala za 2 komada
Vrijeme izgradnje: 20
Kontrolni resursi: 1 po paru
Za izgradnju potrebno: Spawning Pool
Moguća nadogradnja: Hatchery/Lair/Hive, Spawning Pool+Hive, Evolution Chamber
Izdrži oštećenja: 35
Vrsta napada: prsa o prsa (samo prizemljene mete)
Vrsta oštećenja: normalno
Snaga napada: 5 (+1)
Oklop: 0 (+1)
U transportu zauzima mjesta: 1



Ovi mali vragovi učinkoviti su jedino u velikim grupama. Idealno je dva ili tri puta po dvanaest (12 je maksimum jedinica u grupi) Najkorisniji su za brzo i efikasno demoliranje neprijateljskih struktura. Protiv neprijateljskih jedinica se drže dosta slabo. Želite li osakatiti neprijatelja, istražite im ubrzanje, potom s nekoliko grupica zaobiđite neprijateljske jedinice i napadnite mu radnu snagu. Dobra taktika je istražiti ukopavanje pa Zerglinzima istražiti mapu, ukopat ih na strategijskim mjestima na koje je dobro imati uvid.

Hydralisk

Vrsta (veličina): brza univerzalna napadačka jedinica (srednja)
Trošak: 75 minerala, 25 plina
Vrijeme izgradnje: 26
Kontrolni resursi: 1
Za izgradnju potrebno: Hydralisk Den
Moguća nadogradnja: Hatchery/Lair/Hive, Evolution Chamber, Hydralisk Den
Izdrži oštećenja: 80
Vrsta napada: ispucava trnje pomiješano s kiselinom (prizemljene i zračne mete)
Vrsta oštećenja: eksplozivno
Snaga napada: 10 (+1)
Oklop: 0 (+1)
U transportu zauzima mjesta: 2



Kaoi Zerglinzi, Hydrsliskovi su najučinkovitiji u grupama. 5 ili 6 ovih monopedalnih beštija dobra su osnova i za napad i za obranu, pogotovo ako su poboljšani. Kao i sa svim Zergovskim jedinicama, treba često rabiti ukopavanje i dobiti neprijatelja na faktor iznenađenja (trećinu vojske ostavite otkopano, neprijatelj se zaleti na vas i nemalo se iznenadi kad mu se iza leđa pojave ostale dvije trećine). Rabit ćete ih kroz cijelu igru!

Mutalisk

Vrsta (veličina): leteći borac (srednja)
Trošak: 100 minerala, 100 plina
Vrijeme gradnje: 40
Kontrolni resursi: 2
Za izgradnju potrebno: Spire
Moguća nadogradnja: Spire, Greater Spire
Izdrži oštećenja: 120
Vrsta napada: Glaive Wurm srednjeg dometa (prizemljene i zračne mete)
Vrsta oštećenja: normalno
Snaga napada: 9-4-2 (+1)
Oklop: 0 (+1)



Posebna mogućnost ovih stvorova koji izgledaju kao velika leteća demonska glava (krila su uši) je njihovo oružje. Ono (ako su u dometu) gađa jednim projektilom tri mete. Prvoj meti oduzme 9, drugoj 4 a trećoj 2 HP-a. U idućim dijelovima igre Mutaliska možete spojiti u teškašku zračnu jedinicu Guardiana, koji ima mogućnost napada samo na prizemne ciljeve.

Queen

Vrsta (veličina): specijalna zračna jedinica (srednja)
Trošak: 100 minerala, 150 plina
Vrijeme izgradnje: 450
Kontrolni resursi: 2
Za izgradnju potrebno: Queen's Nest
Moguća nadogradnja: Spire, Queen's Nest
Izdrži oštećenja: 120
Mana: 200 (+50)
Oklop: 0 (+1)



Pošto nema napadačkih mogućnosti, treba je rabiti isključivo kao podršku drugim jedinicama. Kraljica ima tri posebne mogućnosti: Ensnare (engl. zapetljati, smotati) će usporiti sve jedinice na području gdje bude bačen. Korisno za slabljenje većih količina neprijateljskih snaga. Troši 75 jedinica mane. Broodling troši 150 jedinica mane. Pretvara neprijateljske organske jedince u dva Zergovska Broodlinga, slabe jedinice sa 30 HP-a. Ova specijalna mogućnost može se primijeniti na sljedeće jedinice: marinci, firebat, ghosti, vulture, goliath, opsadni tenk, sve Zergovske prizemne jedinice, zealot, dragoon, templar. Naravno, najbolje je napadati najjače od nabrojanih. Parasite troši 50 jedinica mane, ne oštećuje neprijatelja, nego se zakelji za nj i omogućuje vam da vidite sve što i zaražena jedinica. Neprijatelj ima uvid u to koje su mu jedinice zaražene, pa to može iskoristiti da bi vas zavarao. Zanimljiva je i mogućnost zaraze Terranskog komandnog centra. CC koji želite napasti mora imati manje od pola energije. Kad



ga zarazite, on postaje vaša zgrada kojoj možete izgraditi zaražene terranske trupe. One nemaju napadačkih mogućnosti nego su samo kamikaze te ih je najbolje slati na neprijateljske zgrade.

Scourge

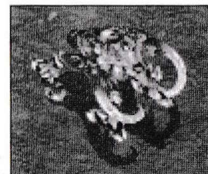
Vrsta (veličina): zračna kamikaze jedinica (mala)
Trošak: 25 minerala, 75 plina
Vrijeme izgradnje: 30
Kontrolni resursi: 1 po paru
Za izgradnju potrebno: Spire
Moguća nadogradnja: Spire
Izdrži oštećenja: 20
Vrsta napada: kamikaze, samo zračni
Vrsta oštećenja: normal
Snaga napada: 110 (+0)
Oklop: 0 (+1)



Brz i prljav način uklanjanja neprijateljskih zračnih jedinica. Najbolje djeluju protiv Protossovskih zračnih nosača i Terranskih battle cruisera, a poslužit će i protiv napasnih Wraithova, Scoutova Mutaliska. Dobra meta za scourgeve su i overlordi. Dvojica će dokrajčiti jednog overlorda. Kada napadate ovim kamikazama, obvezno izvedite diverziju, najbolje Mutaliskovima, i odvratite neprijatelju pozornost.

Ultralisk

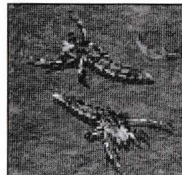
Vrsta (veličina): teški prizemni napadač (velika)
Trošak: 200 minerala 200 plina
Vrijeme izgradnje: 60
Kontrolni resursi: 6
Za izgradnju potrebno: Ultralisk Cavern
Moguća nadogradnja: Evolution Chamber)
Izdrži oštećenja: 400
Vrsta napada: prsa o prsa velikim sječivima (samo prizemne mete)
Vrsta oštećenja: normal
Snaga napada: 20 (+3)
Oklop: 1 (+1)
U transportu zauzima mjesta: 4



Najjača zergovska prizemna jedinica. Brzo se probija kroz neprijateljsku obranu i može podnijeti mnoga kažnjavanja zahvaljujući svom debelom oklopu. Ranjivi su na zračne napade pa zajedno s njima šaljite Hydraliske i Multiliske. Ranjivi su na napade zergovske kraljice koja ih može pretvoriti u 2 Broodlinga. Opasni su i neprijateljski Defileri i Science Vesseli Terrana. Ako krenete u masovnu produkciju ove jedinice, pobrinite se za dovoljno kontrolnih resursa da ne bi trpio kontinuitet proizvodnje.

Defiler

Vrsta (veličina): specijalna prizemna jedinica (srednja)
Trošak: 25 minerala, 100 plina
Vrijeme izgradnje: 50
Kontrolni resursi: 2
Za izgradnju potrebno: Defiler Mound
Moguća nadogradnja: Evolution Chamber, Defiler Mound, Hatchery/Lair/Hive
Izdrži oštećenja: 80
Mana: 200 (+50)
Oklop: 1 (+1)
U transportu zauzima mjesta: 2



Defiler spada u istu kategoriju kao i leteća zergovska kraljica. Treba ga rabiti kao podršku neofenzivnim snagama, a nikad u izravnom napadu. Eventualnu zaštitu pruža mogućnost ukapanja. Posebna mogućnost Defilera je Plague (kuga). Bacanjem crvenkaste sluzi svim jedinicama u dometu bit će nanesena šteta od 1 do 300 hit pointa. Kugom ne možete ubiti jedinice, vaše ostale snage se moraju za to pobrinuti! Kuga troši 150 jedinica mane. Dark Swarm stvara narančasti oblak malih insekata oko jedinice. Jedinice pod oblakom imune su na projektilno oružje, može ih se napadati samo prsa o prsa. Troši stotku mane. Consume je mogućnost brzog vraćanja mane. Jednostavno pojedete Defilerom neku od svojih jedinica i eto vam +50 mane. Dobar izbor za papat su Zerglinzi.

Guardian

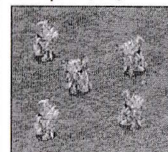
Vrsta (veličina): bombarder (velika)
Trošak: 50 minerala, 100 plina i 1 Mutalisk
Vrijeme izgradnje: 40
Kontrolni resursi: kao i Mutalisk
Za izgradnju potrebno: Greater Spire
Moguća nadogradnja: Spire
Izdrži oštećenja: 150
Vrsta napada: dalekometni projektil koncentrirane kiseline
Vrsta oštećenja: normalno
Snaga napada: 20 (+2)
Oklop: 2 (+1)



Korisni su za decimiranje neprijateljskih trupa i obrambenih građevina s velike udaljenosti. Obvezno ih zaštitite Scourgeovima i Mutaliskima. Kad pretvorite Mutaliska u Guardiana, više nema povratka!

Zaraženi Terran

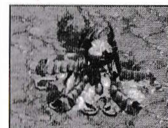
Vrsta (veličina): kamikaza (mali)
Trošak: 100 minerala 50 plina
Vrijeme izgradnje: 40
Kontrolni resursi: 1
Za izgradnju potrebno: zaraženi Command Center
Moguća nadogradnja: Evolution Chamber, Hatchery
Izdrži oštećenja: 60
Vrsta napada: samoubojstvo
Vrsta oštećenja: normalno
Snaga napada: 500 (+0)
Oklop: 0 (+1)



Najbolja meta ovim gadovima su naprijateljske vitalne strukture. Protiv jedinica su iznimno loši.

Hatchery/Lair/Hive

Tip zgrade i uporaba: Srce baze/gradi jedinice
Trošak: 300 minerala/150 minerala 100 plina/200 minerala 150 plina
Vrijeme izgradnje: 100/100/120
Potrebne građevine: ništa/ Hatchery, Spawning Pool/ Lair, Queen's Nest
Izdrži oštećenja: 1250/1800/2500
Ovdje se gradi: Drone, Overlord,
Ostalo: stvara creep (sluz na kojoj gradite), ne treba biti građen na creepu.
Ova specifična građevina ima tri stadija. Prvi i najslabiji je Hatchery. Slijede Lair i Hive. Preporučamo vam da što prije nadogradite ovu



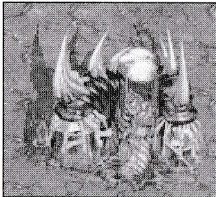




glavnu građevinu. Inače sama građevina ima više svrha: stvara ličinke za izgradnju svih jedinica, u nju se vraćaju sluge s mineralima i plinom (Droneovi), zato je treba itekako braniti. Simultana gradnja do 4 jedinice velika je zergovska prednost nad ostalim rasama. Na velikim kartama dobro je izgraditi najviše 4 komada, što omugoćava simultan razvoj jedne jedinice (32 Zerglinga!!!). Kako budete unaprijeđivali svoju centralnu građevinu, tako ćete moći poboljšavati jedinice i izgraditi nove, još snažnije!

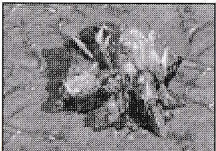
Extractor

Tip zgrade i uporaba: rafinerija plina
Trošak: 50 minerala
Vrijeme izgradnje: 40
Potrebne građevine: ništa
Izdrži oštećenja: 750
Ostalo: Ne treba je graditi na Creepu.



Creep Colony

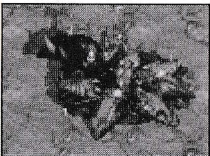
Tip zgrade i uporaba: stvara creep, prethodnik tornja, detektor
Trošak: 75 minerala
Vrijeme izgradnje: 20
Potrebne građevine: ništa
Izdrži oštećenja: 400
Evoluira u: Sunken Colony ili Spore Colony



Jeftin način za proširivanje područja baze. Poslije se može unaprijediti u obrambenu jedinicu, bilo protiv zemaljskih ili zračnih napadača.

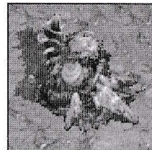
Sunken Colony

Tip zgrade i uporaba: obrana od prizemljenih napadača, detektor
Trošak: 75 minerala, creep colony
Vrijeme izgradnje: 20
Potrebne građevine: ništa
Izdrži oštećenja: 400
Snaga napada: 30 (+0)



Spore Colony

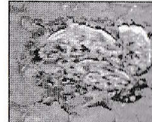
Tip zgrade i uporaba: obrana od zračnih napadača, detektor
Trošak: 75 minerala, creep colony
Vrijeme izgradnje: 40
Potrebne građevine: Creep Colony, Evolution Chamber
Izdrži oštećenja: 400
Snaga napada: 15 (+0)



Automatska obrana baze u vidu ove dvije stacionarne jedinice obvezna je! Ipak, same nisu sposobne obraniti bazu i za to im je potrebna podrška! Od svih obrambenih struktura, ove Zergovske mogu podnijeti najviše kazne, tj. imaju najviše hit pointa.

Spawning Pool

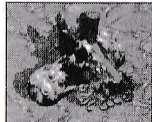
Tip zgrade i uporaba: poboljšava Zerglinge
Trošak: 50 minerala
Vrijeme izgradnje: 80
Potrebne građevine: Hatchery
Izdrži oštećenja: 1250
Dopušta proizvodnju: Zerglinga



Ovo bi trebala biti prva ili druga građevina koju gradite na početku. Omogućava gradnju Zerglinga i mnogih građevina. Izgradite Spawning Pool otprilike u isto vrijeme kad i drugi Overlord.

Evolution Chamber

Tip zgrade i uporaba: poboljšava sve Zergovske prizemne jedinice
Trošak: 75 minerala
Vrijeme izgradnje: 40
Potrebne građevine: ništa
Izdrži oštećenja: 750



Ako ste zainteresirani za bržu i učinkovitiju pobjedu, izgradite dvije ili tri komore za evoluciju da biste mogli simultano istraživati više poboljšanja i na taj način biti prije spremni za napad na neprijatelja.

Hydralisk Den

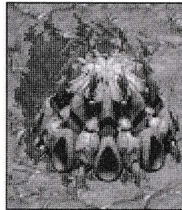
Tip zgrade i uporaba: poboljšava Hydraliskove
Trošak: 100 minerala, 50 plina
Vrijeme izgradnje: 40
Potrebne građevine: Spawning Pool
Izdrži oštećenja: 850



Važna građevina. Mnogi preskaču Zerglinge i rabe Hydraliske kao primarne jedinice. Prednosti Hydraliska znamo...

Queen's Nest

Tip zgrade i uporaba: poboljšava Zergovske kraljice (Queen)
Trošak: 150 minerala, 100 plina
Vrijeme izgradnje: 40
Potrebne građevine: Spawning Pool
Izdrži oštećenja: 850

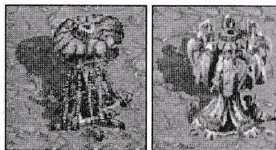


Ova zgrada vam omogućava izgradnju Kraljica, moćnih Zergovskih jedinica. Ovdje također istražujete i dodatke za njih. Također, omogućuje daljnje unapređivanje prizemnih jedinica.

Spire/Greater Spire

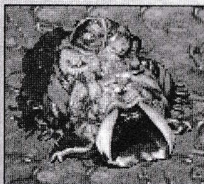
Tip zgrade i uporaba: poboljšava i omogućava izgradnju zračnih jedinica
Trošak: 200 minerala, 150 plina/100 minerala, 150 plina
Vrijeme izgradnje: 80/80
Potrebne građevine: Lair / Hive, Spire
Izdrži oštećenja: 600/1000

Spire je za zračne jedinice ono što je Evolution Chamber za prizemljene. Omogućava izgradnju i poboljšavanje zračnih jedinica. Kad ga nadogradite, postaje otporniji na neprijateljske napade i dopušta vam mutiranje Hydraliska u Guardiane.



Ultralisk Cavern

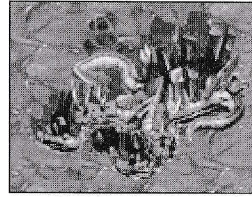
Tip zgrade i uporaba: omogućava proizvodnju Ultraliska
Trošak: 150 minerala, 200 plina
Vrijeme izgradnje: 80
Potrebne građevine: Hive
Izdrži oštećenja: 600



Ova zgrada ima samo jednu funkciju - omogućava vam proizvodnju mrcina Ultraliska.

Defiler Mound

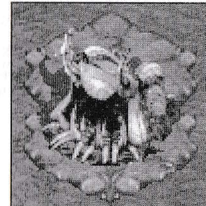
Tip zgrade i uporaba: omogućava proizvodnju i poboljšava Defilere
Trošak: 100 minerala, 100 plina
Vrijeme izgradnje: 60
Potrebne građevine: Hive
Izdrži oštećenja: 950



Dodaci za Defilera istražuju se u ovoj specijalnoj zgradi. Brzo nadogradite Defilere jer su važan faktor u borbi sa Zergovima.

Nydus Canal

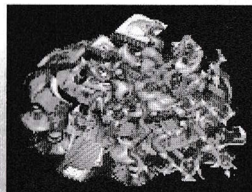
Tip zgrade i uporaba: brzi transport
Trošak: 150 minerala
Vrijeme izgradnje: 40
Potrebne građevine: Hive
Izdrži oštećenja: 250



Zanimljiva građevina karakteristična samo za Zergove. Gradite je tako da prvo izgradite prvi dio kanala, "ulaz", a drugi dio stavite bilo gdje na karti, ali da vam je na vidiku, te na creep (ne mora biti vaš creep). Ova građevina vrlo je korisna za brz prijevoz jedinica pogotovo na otočnim kartama ili onim monstruoznih dimenzija (256x256).

Zaraženi Command Center

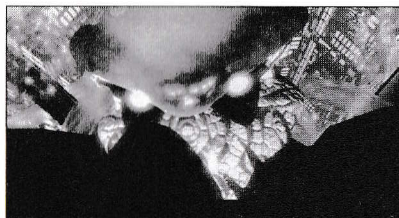
Tip zgrade i uporaba: izgradnja zaraženih Terrana
Trošak:
Vrijeme izgradnje: -
Potrebne građevine: -
Izdrži oštećenja: 1500



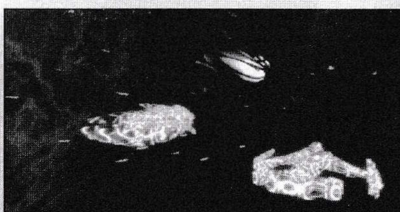
Posebnom mogućnošću kraljice moguće je zaraziti Terranski komandni centar (bio on neprijateljski ili saveznički). Ondje možete izgraditi posebne kamikaza jedinice. Jedinice se proizvode na "terranski " način (jedna za drugom, ne simultano kao kod Zerga.



Protossi su najdrevnija i najmudrija od triju vrsta. Njihova gracioznost rezultat je traganja Xel'Naga za savršenstvom forme. Vjerski su fanatici. Vrhovnu vlast ima Konklava, s kojom se čak i sukobljavate u jednom dijelu igre. Bliskost savršenstvu rezultira hladnom logikom i manjkom ljudskosti u ovih organizama. Ipak, visoka tehnologija i razvijene psi moći čine ih najjačom rasom Starcrafta. Doduše, jedinice su im malo skupe, ali da nije tako, bili bi nepravedan protivnik. Posebna specijalnost Protossa su konstantno nevidljive jedinice. Dodatna zanimljivost je da Protossi ne izgrađuju svoje građevine nego ih teleportiraju iz matičnog svijeta Aiura. Sve protossovsko ima, osim baznih hit pointsa, i štit. Taj štit se automatski puni, a to punjenje može se ubrzati Shield Batteryem. Nedostaci se odnose na nemogućnost popravljanja samih zgrada i jedinica nakon napada. Hit Pointsi koje izgube nepovratno su nestali!







Probe

Vrsta (veličina): radnik/skupljač/mehaničar (mala)
Trošak: 50 minerala
Vrijeme izgradnje: 20
Kontrolni resursi: 1
Za izgradnju potrebno: Nexus
Štit/Hit points: 20/20
Vrsta napada: prsa o prsa (samo prizemljene mete)
Vrsta oštećenja: **normalno**
Snaga napada: **5 (+0)**
Oklop: **0 (+1)**
Sonda za prikupljanje minerala i transport plina. Ne izgrađuje građevine nego samo određuje mjesto na koje će biti teleportirana.

Zealot

Vrsta (veličina): pješadija ()
Trošak: 100 minerala
Vrijeme izgradnje:60
Kontrolni resursi: 2
Za izgradnju potrebno: Gateway
Moguća nadogradnja: Citadel Of Adun, Forge
Štit/Hit points: 80/80
Vrsta napada: prsa o prsa (samo prizemne mete)
Vrsta oštećenja: normalno
Snaga napada: 15(+1)
Oklop: 1 (+1)
U transportu zauzima mjesta: 2
Najjača jedinica u igri kad je riječ o borbi prsa o prsa! Ipak, podložan je hit 'n run napadima, pa mu treba što brže istražiti ubrzanje. Ovo je moguće kada izgradite Citadel Of Adun! Zealoti su daleko snažniji od marinaca i Hydraliska!

Dragoon

Vrsta (veličina): univerzalni prizemni borac (velika)
Trošak: 100 minerala
Vrijeme izgradnje: 50
Kontrolni resursi: 2
Za izgradnju potrebno: Gateway, Forge
Moguća nadogradnja: Forge, Cybernetics Core
Štit/Hit points: 80/100
Vrsta napada: energetska lopta (prizemne i leteće mete)
Vrsta oštećenja: eksplozivno
Snaga napada: 20 (+3)
Oklop: 1 (+1)
U transportu zauzima mjesta: 4
Ovo paukoliko stvorenje univerzalan je borac. Koristit će protiv prizemljenih i letećih meta. No, nemojte ih slati same u napad jer se ne drže baš najbolje u borbi prsa o prsa zbog latencije između dvaju pucanja. Najbolje ih je kombinirati sa Zealotima. Predstavljaju odličnu pokretnu protuzračnu obranu, i to im je primarna namjena.

High Templar

Vrsta (veličina): specijalna prizemljena jedinica (mala)
Trošak: 50 minerala, 150 plina
Vrijeme izgradnje: 50
Kontrolni resursi: 2
Za izgradnju potrebno: Gateway, Templar Archives
Moguća nadogradnja: Forge, Templar Archives
Štit/Hit points: 40/40
Vrsta napada: nema mogućnost napada
Vrsta oštećenja: nema mogućnost napada
Snaga napada: nema mogućnost napada
Oklop: 0 (+1)
U transportu zauzima mjesta: 2
Templari su prva od Protossovskih specijalnih jedinica koje ćete sresti u igri. Dvojicu templara možete spojiti u snažnog archona. Templar ima dvije specijalne mogućnosti. Hallucination napravi odabranoj jedinici dva holograma, što zbunjuje neprijatelja, ili na sebe odvlači njegovu vatru, tj. misli da imate više jedinica. Pazite, specijalne moći kao EMP ili Ensnare poništavaju hallucinatio. Troši 125 jedinica mane. Psionic Storm je napad templarovskim psi moćima. Zahvaća sve, pa i vlastite jedinice na određenom području! Dobra meta za Psi Storm su ukopani opsadni tenkovi. Pametno je pritom cloakati templare arbiterom jer je domet opsadnih tenkova veći od dometa Psi Storma.

Archon

Vrsta (veličina): jaka prizemna jedinica (velika)
Trošak: 2 templara
Vrijeme izgradnje: 20
Kontrolni resursi: isto kao 2 templara
Za izgradnju potrebno: gateway, templar archives
Moguća nadogradnja: Forge
Štit/Hit points: 350/10
Vrsta napada: kratkometni napad munjom (prizemne i zračne mete)
Vrsta oštećenja: normalno
Snaga napada: 30 (+3)
Oklop: 0 (+1)
U transportu zauzima mjesta: 4
Pred vama je najsnažnija prizemna jedinica u igri! Rabite ih kao nadopunu ili glavninu napadačkih snaga. Ako tako učinite, jaaako se pazite Terranskih Science Vessela jer vam njihov EMP pretvori archona u slabića sa 10 hit pointsa. Osim njih, sve možete bezbrižno gaziti! Tu i tamo im napunite štit Shield Batteryjama...

Reaver

Vrsta (veličina): teška artiljerija (velika)
Trošak: 200 minerala, 100 plina
Vrijeme izgradnje: 60
Kontrolni resursi: 4
Za izgradnju potrebno: Robitics Facility, Robotics Support Bay
Moguća nadogradnja: Forge, Robotics Support Bay
Štit/Hit points: 80/100
Vrsta napada: Dalekometni "Scarab" projektil (samo prizemne mete)
Vrsta oštećenja: eksplozivno
Snaga napada: 100 (+25)
Oklop: 0 (+1)
U transportu zauzima mjesta: 4
Reaveri svoju svrhu nalaze u kombiniranom devastirajućem napadu zajedno s Dragoonima i Zealotima.

Sporo se kreću pa rabite transporte i arbiterov "Recall" za teleportiranje. Projektile (Scarab) morate izgraditi. Grade ih sami reaveri, a svako je cijena 15 minerala. Reaver može primiti 10 Scaraba, a nakon nadogradnje 15. Pripazite da su vam svi budu napunjeni prije nego krenete u napad!

Observer

Vrsta (veličina): detektor/izviđač (mala)
Trošak: 25 minerala, 75 plina
Vrijeme izgradnje: 40
Kontrolni resursi: 1
Za izgradnju potrebno: Robotics Facility, Observatory
Moguća nadogradnja: Cybernetics Core, Observatory
Štit/Hit points: 20/40
Oklop: 0 (+1)
Ova jedinica je konstantno nevidljiva neprijatelju. Samo budite što dalje od detektora, i bit će sve u redu. Pazite, ako igrate protiv Protossa ili Terrana, morate imati desetak ovih da vas ne bi iznenadile neprijeteljske cloakane jedinice. Zamjećuju ukopane ergovske jedinice!

Carrier

Vrsta (veličina): nosač aviona(velika)
Trošak: 350 minerala, 300 plina
Vrijeme izgradnje: 140
Kontrolni resursi: 8
Za izgradnju potrebno: Stargate, Fleet Beacon
Moguća nadogradnja **Cybernetics Core, Fleet Beacon**
Štit/Hit points: **150/250**
Oklop: **1 (+1)**

Interceptor

Vrsta(veličina): mala robotička borbena letjelica (mala)
Trošak: 30 minerala
Vrijeme izgradnje: 20
Kontrolni resursi: 0
Za izgradnju potrebno: Carrier
Moguća nadogradnja: Cybernetics Facility
Štit/Hit points: 30/20
Vrsta napada: laser (prizemne i leteće mete)
Vrsta oštećenja: normalno
Snaga napada: 5 (+1)
Oklop: 0 (+1)
Zvjerska jedinica! Carrier nosi u sebi Interceptore. Svaki projektil kojeg ispali Interceptor vrijedi 5 hit pointa! Interceptora je maksimalno 8 i brzo pucaju (2 puta po prolazu), što otprilike dođe nekih 80 hit pointsa u sekundi po nosaču! Interceptori mogu napadati i prizemne i zračne mete. Jedina stvar koje se moraju bojati su scourgevi i cloajani Wraithovi! Na njih se isplati baciti templarsku halucinaciju. Izaziva zanimljiv efekt kod ljudskih protivnika, hehe.

Arbiter

Vrsta (veličina): specijalna leteća jedinica (velika)
Trošak: 25 minerala, 300 plina
Vrijeme izgradnje: 160
Kontrolni resursi: 2
Za izgradnju potrebno: Stargate, Arbiter Tribunal
Moguća nadogradnja: Cybernetics Facility, Arbiter Tribunal
Štit/Hit points: 150/200
Vrsta napada: energetska lopta (prizemne i leteće mete)
Vrsta oštećenja: eksplozivno
Snaga napada: 10 (+1)
Mana: 200 (+50)
Oklop: 1 (+1)
Svaka jedinica koja se približi arbiteru postaje cloakana! Samo zbog ovog isplati se ovaj golemi trošak. Tu je i specijalna mogućnost recalla - teleportiranje. Teleportirati se može bilo koja jedinica, s bilo koje lokacije do arbitera. Recall troši 150 jedinica mane. Treća specijalna mogućnost je stasis. Kad je arbiter ispali, sve jedinice u određenom okružju postaju paralizirane i neranjive, stoga se stasis može rabiti u ofanzivne i defenzivne svrhe. Troši 100 jedinica mane.

Nexus

Tip zgrade i uporaba: centar baze
Trošak: 400 minerala
Vrijeme izgradnje: 120
Izdrži oštećenja: 750/750
U Nexusu stvarate sonde koje određuju gdje će koja građevina biti teleportirana. Sone (Probe) donose minerale i plin u Nexus, centar za skupljanje resursa.

Pylon

Tip zgrade i uporaba: proširuje područje izgradnje, daje PSI energiju
Trošak: 100 minerala
Vrijeme izgradnje: 30
Potrebne građevine: Nexus
Izdrži oštećenja: 300/300
Pylon je ekvivalent Supply Depotu i Overlordu. Službeno objašnjenje je da je Pylon veza Protossa do njihovog matičnog svijeta Aiura te da se kroz nju može teleportirati/materijalizirati neka građevina. Pripazite na njih jer će ih neprijatelj gađati jer građevine bez PSI energije postanu inoperativne. Uvijek izgradite nekoliko Pylona uz obrambene fotonske topove da bi anihilirali neprijatelja prije nego što uništi Pylone.

Assimilator

Tip zgrade i uporaba: rafinerija Vespenskog plina
Trošak: 100 minerala
Vrijeme izgradnje: 40
Potrebne građevine: Nexus
Izdrži oštećenja: 450/450

Gateway

Tip zgrade i uporaba: proizvodnja prizemnih snaga
Trošak: 150 minerala
Vrijeme izgradnje: 60
Potrebne građevine: Nexus
Izdrži oštećenja: 500/500
Proizvodi: Zealot, Dragoon, Templar
Gateway "proizvodi" jedinice. Zapravo, one se ondje materijaliziraju došavši s matičnog svijeta Aiura.

Forge

Tip zgrade i uporaba: razvoj poboljšanja
Trošak: 200 minerala
Vrijeme izgradnje: 40
Potrebne građevine: Nexus
Izdrži oštećenja: 550/550
Dobro je izgraditi dva Forgea da biste ubrzali unapređivanje jedinica.

Photon Cannon

Tip zgrade i uporaba: obrana baze, detektor
Trošak: 150 minerala
Vrijeme izgradnje: 60
Potrebne građevine: Forge
Izdrži oštećenja: 100/100
Snaga napada: (20 prizemne i leteće mete)
Fotonski top je jedina protossovska stacionarna obrambena jedinica. Osim njih, morate bazu braniti i izvjesnim brojem jedinica inače pa-pa.

Cybernetics Core

Tip zgrade i uporaba: poboljšava zračne jedinice
Trošak: 200 minerala
Vrijeme izgradnje: 60
Potrebne građevine: Gateway
Izdrži oštećenja: 500/500
Osim što nadograđuje štit i vatrenu snagu letjelica, dopušta izgradnju dragoona.

Shield Battery

Tip zgrade i uporaba: Puni štiteve jedinicama.
Trošak: 100 minerala
Vrijeme izgradnje: 30
Potrebne građevine: Gateway
Izdrži oštećenja: 200/200
Specifična građevina koja puni štitove jedinicama. Grupirajte uz nju 2-3 dragoona, naredite im da miruju (tipka h) i imat ćete odličnu obranu baze! Naravno, nemojte im zaboraviti tijekom napada puniti štitove. Dobro je izgraditi dvije ili tri ovakve građevine jer im punjenje štitova oduzima eneriju a treba vremena da se napuni.

Robotics Facility

Tip zgrade i uporaba: Konstrukcija jedinica.
Trošak: 200 minerala, 200 plina
Vrijeme izgradnje: 60
Potrebne građevine: Cybernetics Core
Izdrži oštećenja: 450/450
Ovdje možete graditi Shuttle, Reavere i Observere. Dobro je izgraditi dvije ako kanite stvoriti veliku količinu reavera za masivni napad.

Stargate

Tip zgrade i uporaba: Konstrukcija letećih jedinica.
Trošak: 200 minerala, 200 plina
Vrijeme izgradnje: 80
Potrebne građevine: Cybernetics Core
Izdrži oštećenja: 600/600
Ovdje se izgrađuju scoutovi, carrieri i arbiteri.

Citadel of Adun

Tip zgrade i uporaba: poboljšanje jedinica
Trošak: 200 minerala, 100 plina
Vrijeme izgradnje: 60
Potrebne građevine: Cybernetics Core
Izdrži oštećenja: 450/450
Iako ovdje istražujete samo jedno poboljšanje, ono je nevjerojatno važno. Riječ je o brzini Zealota. Nakon ovoga, postaju gotovo dvostruko brži i prestaju biti podložni hit 'n run napadima!

Observatory

Tip zgrade i uporaba: Poboljšanje jedinica
Trošak: 150 minerala, 100 plina
Vrijeme izgradnje: 60
Potrebne građevine: Robotics Facility
Izdrži oštećenja: 250/250
Observatorij omogućava gradnju Observera. Također, ovdje se poboljšava domet i brzina detektora.

Robotics Support Bay

Tip zgrade i uporaba: Poboljšanje jedinica
Trošak: 50 minerala, 100 plina
Vrijeme izgradnje: 30
Potrebne građevine: Robotics Support Bay
Izdrži oštećenja: 450/450
Ova građevina omogućava gradnju reavera. Ovdje možete usavršiti reavere i ubrzati shuttle.

Fleet Beacon

Tip zgrade i uporaba: Poboljšava scoutove i carriere
Trošak: 300 minerala, 200 plina
Vrijeme izgradnje: 60
Potrebne građevine: Stargate
Izdrži oštećenja: 500/500
Ovdje istražujete mogućnost carriera da nose 8 umjesto 4 Interceptora. Osim toga, ovdje možete još poboljšati scoutove.

Templar Archives

Tip zgrade i uporaba: Omogućava izgradnju i poboljšava templare.
Trošak: 100 minerala, 200 plina
Vrijeme izgradnje: 60
Potrebne građevine: Citadel of Adun
Izdrži oštećenja: 500/500

Arbiter Tribunal

Tip zgrade i uporaba: Omogućava izgradnju i poboljšava arbitere.
Trošak: 300 minerala, 300 plina
Vrijeme izgradnje: 60
Potrebne građevine: Templar Archives, Stargate
Izdrži oštećenja: 450/450
Bez ove građevine neće ići. Arbiteri su jedna od najvećih prednosti Protossa i grijeh je ne iskoristiti ih!

CHEAT Zona

Kao i za sve igre, i za Starcraft postoji pokoji cheat koji će lijenima poslužiti kao karta za brzi obilazak igre. Pazite, propuštate mnogo! Pola priče saznat ćete kroz animacije i dijaloge između nivoa, ali druga polovica je unutar misija pa ako prelazite igru rabeći cheateve, barem budite umjereni i rabite samo one za lovu. Inače i ovime se gubi na igrivosti, a nestaje i izazova! Cheat se sastoji od niza riječi koje upisujete tijekom igre (cheatevi ne rade u multiplayeru pa ako ih ondje pokušate rabiti, bit ćete izbačeni iz tekuće igre!!!) stisnuvši "enter", nakon čega se pojavi prompt (kojim inače chatate u multiplayeru) u koji upisujete sljedeće:

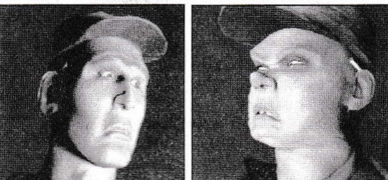
Ako upišete ovo...	Dogodit će se ovo...
Power overwhelming	Stavlja vas u GOD mode, gdje ste skoro neranjivi.
Operation cwal	Operation Can't Wait Any Longer - znači ubrzanje izgradnje i istraživanja poboljšanja za jedinice.
The gathering	Dobijate beskrajnu energiju.
No glues	Kompjutorski kontrolirani protivnici ne mogu rabiti energiju.
Game over man	Igra završava pritiskom na Enter.
Staying alive	Omogućava vam nastavak igre nakon što porazite neprijatelja.
Show me the money	Daje vam po 10000 jedinica minerala i plina.
There is no cow level	Završavate trenutačni nivo.
What mine is mine	Daje vam 500 jedinica minerala.
Breathe deep	Daje vam 500 jedinica plina.
Something for nothing	Poboljša sve jedinice do maksimuma u trenutačnoj misiji.
Black sheep wall	Otkriva cijelu kartu.
Medieval man jedinicama.	Daje besplatna poboljšanja
modify the phase variance	Mogućnost izgradnje svega.
war aint what it used to be	Isključuje "fog of war".
food for thought	Dopušta vam da izgradite više nego što vam supply depoti/overmindi/psy pyloni dopuštaju.
Ophelia	Prebacuje vas na misiju po želji (upišite, stisnite "enter" pa broj željene misije i onda opet enter)

Naravno, nakon upisanog cheata, morate opet stisnuti "enter"...

KVIZ! JESTE LI STARCRAFT MANIJAK?

En Taro Adun još jednom, čitatelju! Testirajte se koliko ste duboko zaglibili u Starcraft svemir! Na pitanje odgovarate sa da ili ne.

1. *Pročitali ste cijelu Starcraft knjižicu?*
2. *En Taro Adun vam je potpuno normalan pozdrav?*
3. *Kad zatvorite oči, vidite horde Zerglinga i Interceptora?*
4. *Promumljate "ready to roll out" paleći auto?*
5. *Imate Starcraft Windows temu?*
6. *Psujete na protossovskom ("Nagat'Zul!")?*
7. *Ne treba vam metar za mjerenje udaljenosti između kompjutora i kreveta? (Da? Potražite pomoć!!!)*
8. *Pogledali ste cijele Creditse Starcrafta?*
9. *Znate napamet koji je ovo site: 209.67.136.168?*
10. *Crittera na karti ste toliko klikali da je umro? (mi jesmo, hehe)*



Zavisno od količine "da" odgovora, ovo je vaša dijagnoza:
0 Nikad čuo za Starcraft.
1 – 2 Umjerena ovisnost, s mogućnošću liječenja ljekovima.
3 – 5 Zapostavljanje društvenog života. Liječenje moguće šok terapijom.
5 – 8 Čudno da ste ostavili Starcraft da biste ispunili ovaj test... Knjižicu i ne čitate jer sve to već znate napamet.
9 – 10 Potpuna fuzija s kompjutorom. Starcraft se starta zajedno sa Windowsima. Prvi ste na Battle Netu. Starcraft CD niste vidjeli od kada ste ga prvi puta stavili u CD Rom. Zapravo, kad malo bolje razmislite, od onda niste ni gasili Starcraft. Vi ste pravi igrač i želite se oženiti sa Kerrigankom!

5 RAZLOGA ZAŠTO STARCRAFT NIJE NAJBOLJI RTS SVIH VREMENA!

Nema pravi 3D teren nego samo 2 - 3 različita nivoa.

Nema vodenih jedinica te je voda svima, osim letećim jedinicama, nepremostiva prepreka.

Nema ograničenu podršku za 3D ubrzivače koja bi mogla osigurati nevjerojatne eksplozije i slične efekte (ovo sam morao napisati... hehehe!)

Iako svaka jedinica ima uredno evidentiran broj ubojstava, taj broj nema nikakvog utjecaja na njezinu snagu. Bilo bi lijepo da određeni broj ubojstava daje nekakav rank koji poboljšava karakteristike jedinice.

Bilo bi realnije da se, ovisno od stupnja oštećenja, mijenja i uporabljivost jedinice. Npr. da sporije pucaju ili da se sporije kreću. Inače, ovo je već viđeno u Dune 2 i ne znam zašto to tvorci igara uporno zaobilaze?